Horreurs diaboliques

Ulyssea

Recueil de scénarios

Introduction

Horrors Diaboliques a comme thèmes les Films d'Horreurs, dont les thèmes peuvent être sujets à triggers. Tous les triggers sont mentionnés au début de chaque scénario. Si vous êtes mal à l'aise à l'idée de jouer tel scénario, n'hésitez pas à le modifier ou à en utiliser un autre. Enlevez autant de triggers que vous souhaitez.

Utilisez de la sécurité émotionnelle en abondance que ce soit pour de fortuit-es inconnu-es ou vos proches les plus intimes.

Ces scénarios peuvent être utilisés sous les systèmes que vous souhaitez, et leurs histoires sont indépendantes des uns des autres.

Ils ont été testés à partir des règles de base de Tribute, dont le livre de base est disponible sur rafiot-fringuant.com. Le modèle des fiches et les règles du système appartiennent à leurs ayants droits.

Les illustrations sont sous licence free-média de Canva.com
Le contenu des scénarios quant à lui peut être adapté et modifié comme vous le souhaitez, je vous demanderai simplement de me mentionner avec un lien vers mon itchio si publication.

Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions
Licence CC BY-SA

Comment utiliser ce recueil ?

Une personne choisie dans votre groupe sera le-a meneur-se de Jeu (MJ) et lira le scénario en entier. Iel sera désigné comme le Diable, la Diablesse ou l'Enfer selon les pronoms qu'iel souhaite. Les autres seront les Joueuses.

Chaque scénario est destiné pour une soirée. Tous-toutes nous mettons d'accord sur le ton du jeu, de ce que nous souhaitons voir et ne pas voir en partie (Lignes et Voiles par exemple) ainsi que d'autres sécurités émotionnelles mises en place, comme la carte X incluse dans le jeu Tribute. Afin que tout le monde soit sur la même longueur d'onde.

Expliquons ce que nous attendons des autres, de nous mêmes, et de l'histoire que nous allons raconter (Phares, Etoiles..). Présentons-nous, acceuillons les nouvelles personnes avec chaleur et bienveillance.

L'Enfer se met d'accord avec le reste de la table pour le timing, explique les règles et aide pour la création personnage. Lorsque les personnages sont créés, le contexte et la situation initiale sont lue : le timer est lancé.

Chaque histoire ne ressemble à aucune autre. Ce qui peut se passer lors de la partie, même l'Enfer ne le sait pas. Car ce seront aux joueuses, ou Avatars, de décider de ce qui sera introduit en partie, des histoires, situations, personnages : en narration partagée...

Car après tout, les humains créent elleux-mêmes leurs propres Enfers.

Sommaire

Cavalière Infernale

Ambiance : Rape and Revenge

Une histoire d'enquête, de meurtres sanglants, et la poursuite d'une légende : celle de Sleepy Hollow (Cavalier sans tête). Avec son climax remplis de cauchemards amenant vers droit vers l'enfer, dont il faut payer le prix.

Des Souris et des Flingues

Ambiance : Films Mafieux en Noir et Blanc

Votre 4ème frère a trahi La Familia en s'enfuyant avec une rate des champs! El padre, Parrain de la famille, vous donne comme mission d'aller récupérer le traître, mort ou vif. Le jour de son mariage.

Conte Contemporain

Ambiance : Inception

Vaillant-es Chevalier-esses! Voici venu le moment de défaire le TERRIBLE ROI MALEFIQUE! A travers différentes époques et épreuves qu'il mettra sur votre chemin triompherez vous de vos propres... démons?

Guerre d'Enfer

Ambiance : Uchronie Historique

1429. La Guerre de Cent Ans entre Anglais et Français fait rage. Vous êtes des Chevalier-sses aux côté de Jeanne d'Arc pour négocier une armée pour sauver Orléans... Ici la magie du Dieu et du Diable gouverne le monde et est réservée aux élites : hommes de Dieu et nobles.

Mandradanse

Ambiance : Teen-Slasher

Jeunes étudiant-es venant tout juste de finir leurs études après moultes péripéties,votre première destination est une petite île privée d'un fils à papa de votre bande pour organiser la fête du siècle : de beaux costumes de princesses et un hôpital abandonné! Brrrr.

Opération Cerbère

Ambiance : Seconde Guerre Mondiale

Tranchées de la Ligne Maginot, réputées infranchissables. Les morts se comptent par milliers et par milliers. Cette nuit, vous allez déserter sous les étoiles et les obus. Vous y pensez et préparez votre propre opération commando depuis des semaines, nommée : Opération Cerbère.

Prison Enchantée

Ambiance : Années 50

Femmes ayant un mariage malheureux avec des hommes violents, espèrent un jour s'envoler de leur cage dorée pour vivre de leurs propres ailes. En ayant tout d'abord un weekend entre copines bien mérité aux Chalets "A la Belle Licorne".

Monstera Deliciosa

Ambiance : Sherlock Holmes

Enquête dans les années 1900. Un collectionneur de plantes rares disparaît du jour au lendemain… Emile était votre ami, celui que tout le monde adorait, la bonne pâte du groupe! Sa fiancée Emilie ne l'a plus vu depuis des semaines! Et la police ne prend pas du tout l'affaire au sérieux...

Dernière Symphonie

Ambiance : Monde du Spectacle

Septembre 1907, Magnifica est tuée par son fiancé Edouard Mailly dans les rêves des Avatars. Ce jour fatidique, de leur dernière année à l'orchestre du Conservatoire Royal de Bruxelles. Rêve ou réalité?

Les Chiennes du Fuel

Ambiance : Plateforme Pétrolière

Machinistes d'une plateforme pétrolière, à réparer les machines jusqu'aux tendons cassés, jusqu'à la folie. Entre solitude et cauchemars, survivront-iels à être les chiennes du fuel?

Aides de Jeu

Règles Supplémentaires

Je vous propose quelques règles supplémentaires avec lesquelles ont été testées ces scénarios. Libre à vous de les utiliser et piocher ce dont vous avez envie. Les trois règles ont été utilisées lors des défis.

Le minutage des défis - On a qu'une vie

Imposer une limite de temps vous permet d'organiser une partie, et ne pas frustrer vos joueurs qui auront par exemple 1 heure pour un défi et une demie-heure pour un autre défi. Cette limite vous permet de quantifier votre temps de jeu sans prolongations. Quand le timer est fini, ce n'est plus l'heure. Ce timer est une facilité supplémentaire pour vous en tant que Diable : vous savez quand se terminent les choses. Et une difficulté supplémentaire pour vos joueuses : voir les chiffres s'accélérer, une limite de temps, les amènera à faire plus d'erreurs. Et de manière générale, cela bousculera la narration : les joueuses peuvent se "promener" dans le défi, mais ce sera à leurs risques et périls. Afin de trouver la révélation, les joueuses devront courir après le temps.

EXEMPLE DE TIMER

10-15 minutes d'explications de règles et de présentation du jeu
10 minutes de création personnage
5 minutes de pause
50 minutes de défi
5 minutes de pause
50 minutes de défi
5 minutes de pause
50 minutes de défi
10-15 minutes de débrief
Total = 3h30 environ, soit de 20h à 23h30.

Marge de 30 minutes en cas de prolongations = fin à minuit.

Vous pouvez **réduire ou augmenter** le temps des **défis et des pauses** pour rester dans les temps.

Difficulté augmentée - Réalité cruelle

Que se passe-t-il à la fin du timer si les Avatars n'ont pas réussi à battre le Diable? Si les niveaux de Menace (Valet =1, Dame=2, Roi=3) ne sont pas remportés, les Avatars subissent autant de blessures que le niveau de Menace restant. Et leur échec aura donc un impact sur le défi suivant : épuisés, démoralisés, blessés, avec de mauvais pressentiments, ou tout simplement le calme avant la tempête…

EXEMPLE DE RÉALITÉ CRUELLE

Après la fin du timer (ou que la narration s'éternise trop) les Avatars n'ont pas réussi à baisser les Menaces du du Diable. Il reste un Valet en Menace toujours sur la table. Les Avatars perdent donc tous une carte, et de manière narrative le Diable expliquera pour faire la transition entre deux défis, que ceux-ci se sont perdus dans des fausses pistes et arrivent éreintés sur les lieux.

Deux font 3 - La réussite d'une Diablerie

J'ai interprété le jeu Tribute comme ceci : pour réussir un scénario, il faut que deux conditions de victoire sur trois soient remplies à la fin.

LES CONDITIONS

1. Nous sommes nous tous-toutes bien amusé-es?
2. Tous les Avatars ont-ils survécu?
3. La Révélation a-t-elle été trouvée à temps?

Ces conditions énoncées dès le début de partie mettent en place le contrat social : Oui les Avatars peuvent mourir. Oui iels peuvent perdre la Diablerie. Oui, iels devront trouver la Révélation avant qu'il ne soit trop tard.

Cavalière Infernale

Triggers (Mentions d'agressions sexuelles (pnjs), têtes coupées, sang, incendies, démons, destructions)

Le Cadre

Ambiance Rape and Revenge

Inspirations Atnomen, Le Crapaud et le Maître d'Ecole

Contexte 1790. Le Faou : village français, tranquille, perdu au milieu des landes bretonnes. Ici une petite communauté de paysans et d'éleveurs vivent paisiblement. La vie est rythmée entre les récoltes, les saisons, les veillées à l'église… et les mariages.

Règles d'univers Aucune.

Les Atouts Innocente, Brute, Bas-Bleu, Noble, Apprentie Sorcière

Le Script

Les Couleurs préconisées Coeur, Carreau, Trèfle

La Situation initiale Nous suivons l'histoire de trois jeunes femmes qui ont toujours fait les quatre cent coups ensemble, notamment surnommées les Lady Détectives dans leur jeunesse. Elles ont accompagné leurs familles à l'Eglise, pour l'événement de la soirée : le mariage d'Aimée et Sylvain. Alors que les amoureux vont s'échanger leurs alliances, la tête du prêtre Sébastien tombe sur l'autel, coupée par la faux d'une apparition soudaine… la silhouette sombre d'un cavalier sans tête traverse toute la messe pour s'échapper à travers la nuit dans des rires machiavéliques!

L'objectif Sauver le Village de Le Faou

Les Adversaires

- Le Cavalier Sans-Tête, insaisissable et procédurier
- Marie La Sorcière, paria du village
- Les Villageois de Le Faou : bêtes et méchants

Les Défis-Clés

Défi : Le premier crime

L'Église se vide, on appelle la Fossoyeuse... Que s'est-il vraiment passé ? Pourquoi le bon prêtre Sébastien, que tout le monde adorait, est mort ? Dieu nous a-t-il abandonnés ? Personne ne souhaite prendre en charge la situation et l'enquête. Une nouvelle enquête pour les Ladies Détectives!

- **Atout utile :** Bas-Bleu, Apprentie Sorcière
- **Aide :** La Fossoyeuse, ancienne chasseuse de démons

Défi : Rira bien qui rira le dernier

Plusieurs semaines plus tard, le Village fête la venue de l'automne avec une veillée. Les lieux ont été décorés et les banquets dressés. Mais c'était sans compter sur la bande de racailles du village (la bande à Garric!), protégés par les métiers de leurs familles, et bien décidés à provoquer le bazar... Jusqu'à ce que le Cavalier Sans Tête arrive pour tous leur couper la tête ; s'enfuyant de nouveau à travers les ombres.

- **Atout utile :** Brute, Noble
- **Aide :** Les enfants du Village avec des yeux et oreilles partout

Défi : Apocalypse

Les villageois de Le Faou quittent les lieux bien des jours plus tard, fuyant le terrible Cavalier sans Tête. Les Familles des Avatars eux aussi se préparent, ou y pensent. Le Bourgmestre même, a décidé de déménager avec sa châtelaine. Soudainement, des portails vers les entrailles de la terre s'ouvrent, des démons déboulent, et à leur tête le Cavalier sans tête ! Qui cette fois-ci reste en massacrant et brûlant tout sur son passage.

- **Atout utile :** Innocente, Brute
- **Aide :** Marie, qui ne souhaite pas aller en Enfer

La Révélation

Les trois hommes : le prêtre, la bande à Garric et le bourgmestre, ont été tués par vengeance. Ils ont tous profité de Marie. Tous l'ont violentée, violée, et rompus leurs promesses. Le prêtre a fait courir la rumeur que c'est une sorcière, la bande de jeunes que c'était une travailleuse du sexe, et le bourgmestre comme une créature séductrice, qui par ses manigances, aurait tenté de rompre son mariage avec son épouse la Châtelaine : la transformant en paria de la communauté.

Marie a passé un pacte avec le Diable : le Cavalier sans tête. Que tous ses violeurs meurent dans d'atroces souffrances, et leurs complices silencieux avec. Que le village de Le Faou, brûle dans les flammes. Et lorsque le Village finira de brûler, le Cavalier l'emportera elle et son âme.

Des Souris et des Flingues

Triggers Possibles sang, morts, vengeance et drames de familles

Le Cadre

Ambiance Films mafieux en noir et blanc

Inspirations Château Cagliostro, Le Parrain

Contexte Nous sommes dans les années 50 en Italie. Chapeaux melons et beaux costumes clairs. Les Mafias ont chacune leurs territoires, séparées par une ligne infranchissable : les rats des villes et les rats des champs, qui se livrent des petites guerres et complots de toutes sortes. Il y a deux mafias principales : La Familia, qui contrôle la majorité des villes d'Italie et leurs commerces aussi bien légaux qu'illégaux avec son Parrain Edmondo. Avec la Oliveti qui contrôle les campagnes, champs et notamment ceux d'oliveraies le long des plages avec son Parrain Caglio.

Ici comme ailleurs, les habitants ne sont pas des humains mais des animaux anthropomorphes, c'est-à-dire en tous points similaires à l'époque contemporaine, sauf qu'ils ont des têtes de souris, de bélier, d'araignée ect. Et les caractéristiques secondaires associées (griffes, queues, oreilles…).

Règles d'univers Mort en héro : Un Avatar peut se sacrifier pour la Familia afin de résoudre un Défi. Son Avatar est enlevé de la partie, iel effectue une scène dans laquelle iel résout la situation et mourant en héro à la fin. En récompense de son sacrifice, iel deviendra une légende de la Mafia et fera un 21 automatique.

Les Atouts Cerveau de l'Opération, Moustaches Fines, Fils/Fille du Parrain, As de la Gâchette, Ombre des Foules

Le Script

Les Couleurs préconisées Pique, Coeur, Carreau

La Situation initiale Vous incarnez des agentes d'Edmondo, Parrain de la Familia, et avez une bonne place dans la hiérarchie. Aujourd'hui El Padre vous convoque à propos de Filippo, qui est comme un frère pour vous. Le traître s'est enfui avec une rate des champs, la fille du Parrain Caglio lui-même! Tout cela ne sent pas bon, vraiment pas bon. Vous devez tirer le fin de mot de cette histoire, et récupérer ce fils de rat de Filippo. Mort ou vif.

L'objectif Récupérer Filippo, mort ou vif.

Les Adversaires

- Edmondo & Caglio - Les Parrains alliés, ennemis et machiavéliques
- Les Mafieux aux chapeaux melons, loyaux et innombrables
- Les Mercenaires aux cornes, froids et implacables

Les Défis-Clés

Défi : Village Châtelain

Autour du Château de Caglio se trouve un beau village paisible envahis de mafieux à chapeaux blancs, une magnifique plage avec des grottes aux règlements de comptes. Les préparations pour le mariage du jour de la Châtelaine et de Filippo, mettant les villageois en liesse. Il va falloir trouver un moyen d'entrer dans le château, et bien vivants…

- **Atout utile** : Brute, Noble
- **Aide** : Les enfants du Village avec des yeux et oreilles partout

Défi : Mariage Sanglant

Le Château Caglio fête le mariage de la fille du Parrain Edmondo : Georgina, et de Filippo, le traître à la Familia. Les mariés sont heureux et les lieux bien gardés par une solide bande de mercenaires aux cornes. Les Avatars sont invités avec plaisir. Jusqu'au premier coup de feu, lorsque les alliances sont échangées… Au loin dans les collines, des silhouettes s'organisent en haut des falaises.

- **Atout utile** : Moustaches Fines, Fils/Fille du Parrain
- **Aide** : Des villageois se doutant de quelque chose

Défi : Vengeance

Le tonnerre gronde, les nuages s'assombrissent, la pluie tombe en tempête : un paysage d'apocalypse. Alors que les deux armées Mafias se font face, pour l'ultime bataille en haut de la falaise. Filippo ou Georgina doivent mourir. Ou peut-être les deux. Ou peut-être quelqu'un d'autre. Les Mafias ont soif de sang, et leurs chefs aussi, qui avaient tout prévu. Tout sera-t-il résolu par une ordalie en haut de la falaise? Le Sang appelle le sang, la Vengeance appelle la Vengeance.

- **Atout utile** : Fils/Fille du Parrain, As de la Gâchette
- **Aide** : Filippo et Georgina qui souhaitent la paix entre les Mafias, pour vivre leur amour

La Révélation

Les deux Parrains étaient parfaitement au courant des plans des uns et des autres, et ont envoyé les Avatars au casse-pipe. Leur but n'était autre qu'attiser la haine entre les deux Mafias, pour qu'il n'en reste plus qu'une : l'ultime affrontement. Si les deux amoureux sont sincères, ils sont la goutte d'eau qui a débordé les vases de sang, de meurtres et de guerres que se font les deux Mafias depuis très longtemps. Même les mercenaires étaient un coup monté, dans le but de blesser voir même tuer les mariés pour attiser les flammes.

Il ne peut rester qu'une seule *Familia*.

Conte Contemporain

Triggers Violences conjugales, Violences sur enfants

Le Cadre

Ambiance Inception

Inspirations *Un Conte* (Gobelins) 2013

Contexte Monde fantastique d'Arcadian. Chevaleresses, Dragons et Magie. Il y a fort longtemps, pour une raison mystérieuse, les héroïnes ont été envoyées ici. Si elles ne se rappellent pas leur passé, elles ont vécues des dizaines d'années d'aventures, jusqu'à devenir de véritables héroïnes pour les populations. Des centaines d'épopées, des milliers de combats, et tant de gens sauvés.

Règles d'univers Ferme Tes Yeux : une fois par Diablerie, chaque Avatar peut choisir d'être immunisé aux blessures du Diable. En contrepartie, son personnage est « enlevé » du défi, car l'enfant ferme les yeux et reste caché. L'Avatar ne pourra plus être utilisé, mais continuera d'avoir accès à toutes les autres règles.

Les Atouts Chevalier Sans Peur, Barde De Toutes les Histoires, Sorcier Enflammé, Héro de tous les Jours, Assassin Immortel

Le Script

Les Couleurs préconisées Pique, Trèfle, Carreau

La Situation initiale Vous êtes de Vaillantes Chevaleresses, cheffes d'armées ayant vécues de nombreuses aventures en compagnie d'héroïnes de fortune et d'infortune, qui ont elles aussi répondues à votre appel. Est venu le combat final de toute épopée fantastique, de votre voyage : aujourd'hui sera le dernier jour d'un tyran. La tâche ne sera pas facile, car le Terrible Roi Sorcier est un mage aux pouvoirs aussi puissants que sa réputation. Vous voici sur le champ de bataille, devant son Château Maléfique.

L'objectif Défaire le Terrible Roi Sorcier

Les Adversaires

- La Nécromancienne des souvenirs, faisant remémorer les pires moments
- Jack l'Eventreur, insaisissable Assassin ayant la clé du Big Ben
- Papa, immense, tyran, violent et Terrible Roi Sorcier

Les Défis-Clés

Défi : Château Maléfique

Le Château Maléfique dans lequel se trouve le Terrible Roi Sorcier, est entouré de douves dangereuses remplies de lave et engoncé dans des marais tout aussi dangereux… de nombreuses héroïnes ont déjà péri depuis tant de temps. On dit les lieux gardés par la Nécromancienne des souvenirs, une des pires sbires du Roi sorcier.

- **Atout utile** : Chevalier sans peur, Sorcier Enflammé
- **Aide** : Le Pont s'abaissant tout seul

Défi : Tic-Tac, Tic-Tac

Londres, ses smogs et son Big Ben dont les aiguilles ne tournent plus. Un autre univers de suie, de voitures volantes et de costumes tweed. Les habitants vivotent à leurs occupations et ne sont pas surpris de la venue des Avatars, des lieux et même

des hôpitaux sont réservés aux héros. Car ici est une prison, les aiguilles du Big Ben à jamais arrêtées. Et Jack l'Eventreur dans les parages...

- **Atout utile :** Barde de Toutes les Histoires
- **Aide :** Des vieux aventuriers, perdus ici depuis des années

Défi : Retour à la réalité

Dîner silencieux dans la maison des Avatars. Le monde tel qu'ils le connaissent. En dehors des rêves qu'ils font chaque nuit, ou ils rêvent d'être des héroïnes, pour oublier la réalité. Depuis bien longtemps la famille supporte les violences et les humiliations de Papa contre Maman et ses enfants : les Avatars. Ce soir est un soir comme un autre, à subir.

- **Atout utile** : Héro de tous les jours, Assassin Immortel
- **Aide** : Le Graal parmi les verres de la table

La Révélation

Les Avatars ne sont que des enfants en train d'échapper à la réalité, pour continuer de supporter leur quotidien. L'Horrible sorcier maléfique n'est autre que leur Père. Militaire, violent, misogyne, faisant régner la terreur à la maison. Et un policier très respectable en dehors. Appelez la police? Pourquoi faire : c'est lui la police. Mais à force de vivre des rêves éveillés, les enfants ont obtenu des pouvoirs permettant de distordre la réalité. Ils peuvent voyager à travers la réalité et les rêves, et défaire le voile entre les deux. Ce sont des enfants très spéciaux dont les pouvoirs vont se réveiller, pour le meilleur et pour le pire.

La Nécromancienne des souvenirs garde leurs pires souvenirs enfouis, pour supporter cette réalité : tous les cadavres dans l'eau sont toutes les fois ou ils ont subi. Les passants de Londres faisant semblant de ne pas être choqués : tous les témoins silencieux ou non des violences, qui n'ont pas aidés les enfants. Les vieux héros sont au contraire ceux ayant essayé de les aider, cabossés par la vie et les plus atteints se retrouvent à l'hôpital des héros. Jack The Ripper représente les retours brutaux à la réalité des enfants, c'est pourquoi il a toujours la clé du passage : son véritable nom est Vérité. Et le Roi Maléfique n'est autre que leur père, qu'ils essayent de vaincre depuis tant d'années. Leurs compagnons qui les ont suivis pendant ces épopées n'existent pas, car ce sont eux-mêmes ou plutôt : différentes facettes d'eux-mêmes.

Guerre d'Enfer

Triggers Guerre, Morts, Enfermement, Bûcher

Le Cadre

Ambiance Uchronie Historique

Inspirations *Jeanne* (2019), *Dragon Age 2*

Contexte 1429. La Guerre de Cent ans entre Anglais et Français fait rage malgré le traité de Troyes signant l'occupation anglaise. C'est dans ces moments désespérés qu'apparaissent des miracles : Jeanne d'Orléans. Ici les Pouvoirs de Dieu et du Diable existent, et leurs élu-es sont rares. La magie gouverne le monde et est réservée aux élites : clercs et nobles.

Règles d'univers Aucune.

Les Atouts Bardesse Bénie, Maîtresse des Murmures, Paladine Indestructible, Préférée de Dieu, Possédée par les Anges

Le Script

Les Couleurs préconisées Pique, Carreau, Coeur

La Situation initiale Vous êtes des Chevaleresses aux côtés de Jeanne depuis le début, et croyez dur comme fer qu'elle a été choisie par Dieu pour sauver la France. En tant que ses bras droits, vous avez prouvées à maintes reprises vos compétences et celles de votre patronne. Maintenant, il va falloir convaincre Charles VII de vous donner une armée pour aller à Orléans... Selon les visions de Jeanne, c'est là où tout basculera...

L'objectif Libérer la France du joug des Anglais

Les Adversaires

- Des courtisans sournois et méprisants
- Des diables intelligents et organisés
- Jeanne d'arc, démone infiltrée

Les Défis-Clés

Défi : Cour du Roi à Chinon

Jeanne vient exiger une armée au Roi réfugié à Chinon à cause des batailles. Sa cour de courtisans et de nombreux obstacles sociaux, du fait notamment du statut de paysanne de Jeanne, croiseront leur chemin pour leur barrer la route.

- **Atout utile** : Maîtresse des Murmures, Bardesse Bénie
- **Aide** : Des courtisans ayant entendus parler des exploits de Jeanne et ses Chevaleresses

Défi : Bataille d'Orléans

Le Roi lui-même a fourni aux Chevaleresses une bonne partie de l'armée française un plateau d'échecs magiques, dans lequel se déroulera la bataille pour reprendre Orléans; projections astrales des camps en présence. La Cité est envahie par l'armée anglaise et des milliers de démons cachés. Il faut reprendre Orléans!

- **Atout utile :** Paladine Indestructible, Possédée par les Anges
- **Aide :** Les démons qui aident étrangement Jeanne

Défi : Bûcher du Château de Rouen

Lors de leur retour en triomphe d'Orléans, les Chevaleresses ont été attaquées à avant de retrouver le Roi à Chinon. Enfermées dans les geôles. Le procès de Jeanne se déroule aujourd'hui. Elle sera brûlée en place publique.

- **Atout utile** : Possédée par les Anges, Maîtresse des Murmures
- **Aide** : Les clercs anglais survivants

La Révélation

Jeanne a été envoyée par le Diable et non par Dieu. Dans les flammes, dans les catastrophes, elle révèle sa vraie nature. Les Diables ne peuvent rien contre elle, car elle est la Fille du Diable. Son but n'est autre que d'assassiner la Cour anglaise venu la juger, afin de mettre un sévère coup au clergé. Car elle ne peut pas brûler, immunisée au feu. Alors elle ouvrira un portail des enfers, pour que l'Angleterre devienne l'Enfer : la Nouvelle-Jérusalem.

Mandradanse

Triggers Sang, infestations et morts au programme (pnjs surtout), mentions de violences et tortures envers des personnes hospitalisées

Le Cadre

Ambiance Teen-Slasher

Inspirations *Barbie au bal des 12 Princesses, la Révolte des Triffides (1962)*

Contexte Années 2000. Jeunes étudiant-es venant tout juste de finir leurs études d'université après moultes péripéties, vous avez décidé de vivre le road-trip de votre vie! Votre première destination est une petite île privée d'un fils à papa de votre bande pour organiser la fête du siècle. Le thème de la fête est : les Princes et Princesses d'aujourd'hui! Alors revêtez vos plus beaux costumes pour vivre un merveilleux conte de fée au milieu d'un hôpital en ruines... Très film d'horreur tout ça non? Brrrr !

Règles d'univers Goodbye My Friend : en sacrifiant toutes ses cartes (et donc son personnage) pour sauver une autre personne, cet Avatar protégé-e sera immunisé-e des blessures pendant tout un défi.

Les Atouts Geek, Capitaine de basket, Fils-Fille à Papa, Chanceux-se, Reine des Abeilles

Le Script

Les Couleurs préconisées Pique, Trèfle, Carreau

La Situation initiale Vous êtes des Chevaleresses aux côtés de Jeanne depuis le début, et croyez dur comme fer qu'elle a été choisie par Dieu pour sauver la France. En tant que ses bras droits, vous avez prouvées à maintes reprises vos compétences et celles de votre patronne. Maintenant, il va falloir convaincre Charles VII de vous donner une armée pour aller à Orléans... Selon les visions de Jeanne, c'est là où tout basculera...

L'objectif Survivre à l'île

Les Adversaires

- L'Avenir incertain après l'université
- D'anciens pensionnaires de l'hôpital devenus des plantes à cause des expériences
- La Mandragore Géante, agressive mère des spores et source de la contamination

Les Défis-Clés

Défi : Le Jardin Merveilleux

La fête bat son plein! Les Princes et Princesses, aventureux, découvrent un chemin menant à un jardin merveilleux… Une serre fossilisée sous la poussière. Ils parlent de leurs rêves, de leur future vie en dehors de l'école autour d'un feu de camp… Vos dernières vacances avant votre premier travail... C'est quoi l'avenir pour vous ? Après tout ce road-trip ?

- **Atout utile** : Capitaine-e de Basket, Fils-Fille à Papa
- **Aide** : Un ancien patient encore vivant, qui les supplie de quitter l'île

Défi : Sous-Sols de l'étrange

En se réveillant de leur cuite, les Avatars se retrouvent dans les sous-sols de l'hôpital recouvert de ronces, entouré d'instruments médicaux étranges... Tout comme les autres fêtards endormis, certain-es ne se réveillant pas, et d'autres

disparu-es ou transformé-es petit à petit. Que s'est-il passé ici dans les années 90 ?

- **Atout utile** : Geek, Chanceux-se
- **Aide** : Les expériences disséminées un peu partout, avec leurs archives

Défi : Coucou la Plante Géante

Princes et Princesses contre la Mandragore géante, s'éveillant des entrailles de la terre ! Il faut trouver au plus vite un moyen de quitter de l'île avec toutes les plantes qui se réveillent !

- **Atout utile** : Capitain-e de Basket, Chanceux-se
- **Aide** : Les sécurités militaires de l'île (armes, pièges, barrières etc.), le bâteau

La Révélation

L’île est en vérité une ancienne prison (ou plutôt ancien asile), théâtre d’expériences gouvernementales désormais tombées dans l’oubli. En les découvrant, les Princesses ont mené la Mandragore jusqu’à l’extérieur : ses lianes et ses spores se sont réveillées et ont commencé à contaminer les lieux. En allant vers la civilisation, ils apporteront avec eux la désolation par la contamination… Il n’y a pas d’échappatoire. Ils sont tous contaminés. Déjà, les lianes poussent à travers leurs veines, leurs pupilles, leurs cerveaux. Lorsqu'ils remettront pied à terre sur l'autre rive, bien des heures plus tard... Iels seront d'autres Mandragores, prêt-es à contaminer quiconque sera sur leur chemin. Le sérum se trouve au plus profond des sous-sols, ou bien ailleurs, qui sait? Peut-être survivront-ils à leur transformation comme d’autres pensionnaires avant elleux? A moins que le gouvernement décide tout simplement de les abattre ou pire encore, de les utiliser pour d'autres expériences si iels survivent à leurs essais de guerre bactériologique...

Opération Cerbère

Triggers Guerre de tranchées, Cadavres, Morts de PNJs ou de PJs, Nazis, Violences possibles sur Animaux, Explosions d'obus

Le Cadre

Ambiance Seconde Guerre Mondiale

Inspirations *DOGS - Gobelins*

Contexte Seconde Guerre Mondiale, le long de la Ligne Maginot réputée infranchissable. Vous êtes des soldates des tranchées, désespérées, dont les supérieurs envoient sans cesse au casse-pipe. Les morts se comptent par milliers et par milliers, s'entassent. Les lignes françaises ne cessent de reculer.

Règles d'univers Tir d'Obus : un Avatar peut décider de transformer une carte en As (11), en échange du numéro indiqué sur la carte comme blessures automatiques.

Les Atouts Poilue Débrouillarde, Mariée Fringante, Jeune Idéaliste, Vieille Snipeuse

Le Script

Les Couleurs préconisées Pique, Coeur, Trèfle

La Situation initiale Presque la totalité de vos coéquipières sont mortes. Alors que les Allemands avancent, se déroule dans votre bunker sûrement votre dernière réunion. Votre objectif est de récolter suffisamment d'informations de la part de vos supérieurs pour partir le soir même. Cette nuit, vous allez déserter sous les étoiles et les obus. Vous y pensez et préparez votre propre opération poudre d'escampette depuis des semaines, nommée : Opération Cerbère.

L'objectif Déserter

Les Adversaires

- Les Soldats Français désespérés et loyaux jusqu'à tuer ou être tué
- Les Allemands calculateurs, cruels et aux pieds fourchus
- Les Trois Chiens gardiens, enchaînés, voraces et affamés

Les Défis-Clés

Défi : Dernières Réunions

Le dernier commandant et quelques-uns de ses sous-capitaine, dont le sergent de l'unité des Avatars, sont encore là dans le bunker. Le bruit des bombes pleuvent en arrière-plan. Iels réfléchissent à un plan désespéré, afin de garder les lignes en attendant que les secours arrivent... Sous leurs yeux, la carte et ses strates des lieux stratégiques.

- Atout utile : Jeune Idéaliste, Poilue débrouillarde
- Aide : Un soldat devient fou, son exécution perturbe la réunion

Défi : Dernières Lignes

Si le plan des autres soldats est clair, l'Opération Cerbère également : il faut passer à travers les lignes ennemies pour sortir de cette bouillasse de tranchées, de cadavres et de tirs. Déserter, enfin. Retrouver votre famille, vos amis. Mais les allemands ont un aspect étrange, presque diabolique avec leurs langues fourchues et leurs pieds de bouc... à moins que ce ne soit les ombres des bombes?

- Atout utile : Vieille Snipeuse, Mariée Fringante

- Aide : Certains allemands qui laissent passer les Avatars par pitié

Défi : Chienne de Vie

Enfin la sortie des lignes de front! La campagne et ses maisons! Les Avatars vont enfin pouvoir rentrer! Mais en passant à travers un énième champ boueux, il tombe sur trois chiens comme trois gouttes d'eau attachés, efflanqués, affamés, qui leur barrent le passage... trois chiens mystérieux, qui toujours réapparaissent et les pourchassent.

- Atout utile : Vieille Snipeuse, Poilue Débrouillarde
- Aide : Les chocolats dans leur poche, poison pour les chiens

La Révélation

Chaque partie de la carte est un enfer spécifique. Les Avatars sont des âmes damnées cherchant à s'échapper des Fnfers, mais ne se rendent plus compte tant l'éternité est passée. Leurs supérieurs sont les gardiens des enfers chargés de les torturer vers des zones de tourments par rapport à leurs péchés passés. Le camp où ils passent est celui de la Tour des Enfers ou le Diable séjourne (Hitler) avec ses agents administratifs. Et l'endroit où finissent en dernier les PJs est la dernière zone pour sortir des enfers : celle du Cerbère à Trois Têtes. Si iels arrivent à passer derrière Cerbère ou à le vaincre, alors leurs âmes seront sauvées pour toujours de l'éternité.

Prison Enchantée

Triggers Violences conjugales, assassinats, drogue, amnésie

Le Cadre

Ambiance Années 50

Inspirations *Le Médaillon d'Or – Gobelins, Lady Killer*

Contexte Toutes les Avatars sont des voisines, des femmes ayant un mariage malheureux avec des hommes violents. Elles espèrent un jour s'envoler de leur quotidien glacial et retrouver leur liberté. Les années 50 permettent de plus en plus de libertés, mais pas aux femmes dont la plupart sont cantonnées à la maison ou dans des travaux spécifiques. Et ont toujours besoin de leurs maris ou de leurs parents pour ouvrir un compte en banque et les affaires de la vie de tous les jours. L'ère des machine à laver et aspirateurs dernier cri, des bigoudis et des bonbons au plutonium.

Règles d'univers Ou ça se range ? : contre le sacrifice d'une carte, un Avatar peut créer n'importe quel objet qui apparaît de manière narrative dans la scène.

Les Atouts Fan des séries criminelles, Mère au Foyer, Aura de la Mama, Maman Sportive

Le Script

Les Couleurs préconisées Coeur, Carreau, Trèfle

La Situation initiale Les Avatars fêtent mutuellement leurs anniversaires et s'échangent des médaillons dorés, une ancienne tradition celte que leurs mères aimaient elles aussi faire. Se promettre que toutes les trois ensembles, elles seront unies et meilleures amies pour la vie... elles se rappellent du bon vieux temps, à quel point elles ont gâchées leurs jeunesses auprès de leurs maris, sans pour autant pouvoir partir : amour, honneur, argent, enfants, peur... Dans tous les cas, les voici dans près du lac sans mari ni enfant pour profiter d'un weekend, enfin seules. Avec comme promesse qu'un jour, elles seront libres comme l'air.

L'objectif Se débarrasser de leurs maris sans être accusées

Les Adversaires

- Leurs Maris, paresseux, ingrats, leur menant la vie dure
- L'Amnésie sous la forme de Licorne
- La Police, incompétents mais pas naïfs

Les Défis-Clés

Défi : Vacances mal commencées

Même à distance, leurs maris les houspillent. Incapables de gérer eux-mêmes pendant quelques jours les enfants. Elles se souviennent de toutes les choses à faire à leur retour, de tous les mauvais souvenirs... qui gâchent, irrémédiablement leur weekend entre copines au clair de lune au sein du Chalet « A la Belle Licorne » réservés pour le weekend. Lors de l'échange de la tradition des médaillons, une licorne apparaît soudainement... un mirage ?

- Atout utile : Aura de la Mama, Mère au Foyer, Maman Sportive
- Aide : La légende de la licorne, connue de la région pour être une histoire rocambolesque

Défi : Vacances Gâchées

Le lendemain, leurs trois maris ont décidé de venir avec les enfants, pour passer une semaine en leur compagnie. Sans leur demander leur avis bien sûr. Ce n'est certainement pas des vacances pour elles, subissant chacune leur tour les caprices des uns et des autres. A souffrir d'ennui ou de poings, à souffrir de s'occuper d'enfants ingrats et de maris tout aussi paresseux. Des vacances définitivement gâchées. C'est là que leurs envies de meurtre commencent. Se débarrasser d'eux... ce serait si facile. Après tout, il n'y a personne à des kilomètres à la ronde.

- **Atout utile** : Fan de Série Criminelles, Mère au Foyer
- **Aide** : Les enfants qui veulent rentrer chez eux; écartés

Défi : Vacances ensanglantées

Quelques jours se sont écoulés. Un beau matin, les enfants ne sont plus là. Et tous leurs maris, morts dans des circonstances morbides. Tous transpercés par une sorte de corne. Qui les as-tués ? Les tueurs sont-ils encore parmi les chalets ? Appeler la police ?!

- **Atout utile** : Fan de Séries Criminelles, Joggeuse
- **Aide** : La corne ensanglantée du « Chalet de la Licorne », arme du crime

La Révélation

Les médaillons sont des reliques d'une ancienne créature magique : la licorne, protectrice des jeunes femmes. Mais ils n'ont aucune magie. Tout a été orchestré par les trois Avatars bien avant tout cela, et elles ont ingurgitées des drogues pour oublier leurs meurtres. Dans leurs hallucinations, elles voient la licorne tuer leurs maris et les poursuivre, pour preuve : la corne. Il n'y a jamais eu de licorne. Il n'y a jamais eu de vacances. Tout était là, prémédité, pour être enfin... libres. Les Avatars finiront-elles acquittées, mises à l'asile ou bien à jamais derrière les barreaux ?

Tout dépendra de leurs décisions.

Monstera Deliciosa

Triggers Décès (pnj), Engloutissement possibles de PNJs ou PJs, Poison, Disparition d'un-e proche

Le Cadre

Ambiance Sherlock Holmes

Inspirations *Monstera Deliciosa - Gobelins, Films de Sherlock Holmes*

Contexte Année de l'Exposition Universelle, 1889. Le monde entier veut voir Paris et ses machines à vapeur, ses inventions étonnantes, ses idées époustouflantes, ses grands magiciens et ses magnifiques spectacles. Hauts de formes et plumes blanches dans les cheveux, la capitale française est en effervescence.

Règles d'univers <u>Elementaire Mon Cher Diable :</u> Lorsqu'un Avatar est coincé, il peut décider de sacrifier une carte pour recevoir un indice de la part du Diable. Puis jouer son tour.

Les Atouts Meilleur-e Ami-e d'Emile, Aventurier-ère des Indes, Dandy/Lady Parisien-ne, Gamin-e des Rues

Le Script

Les Couleurs préconisées Trèfle, Carreau, Coeur

La Situation initiale Un collectionneur de plantes rares disparaît du jour au lendemain… c'était votre ami, Emile Levert, celui que tout le monde adorait, la bonne pâte du groupe! Sa fiancée ne l'a plus vu depuis des semaines. Et la police ne prend pas du tout l'affaire au sérieux.

L'objectif Trouver Emile Levert

Les Adversaires

- La Police, toujours là lorsqu'on en a pas besoin et jamais là quand il faut
- Les Plantes de la Serre d'Emile, mutées et carnivores
- Le Mystère autour de Emile Levert

Les Défis-Clés

Défi : La Veuve Éplorée

Emilie vous reçoit dans ses appartements ressemblant plus à un laboratoire en bazard qu'une chambre de jeune fille de bonne famille. Elle est effondrée par la disparition d'Emile et supplie les Avatars de l'aider, la police a refusé de faire quoi que ce soit et l'a même jetée dehors! Maintenant, il faut constituer le puzzle de sa disparition... et trouver où est Emile!

- **Atout utile** : Lady/Dandy Parisien-ne, Meilleur-e Ami-e d'Emile
- **Aide** : Souvenir de la 1ère rencontre avec Emile, qui calmera Emilie

Défi : La Chambre du Disparu

Fermés à clé, il va falloir trouver un moyen d'entrer dans les appartements de Maurice... ainsi que d'autres indices sur sa disparition. Sa chambre ressemble parfaitement à celle de Mauricette, à ceci près qu'elle est envahie de plantes rares et inconnues. Sur quelles recherches travaillaient Maurice? A-t-il été enlevé? Tué? Ou pire encore?

- **Atout utile** : Aventurier-ère des Indes, Meilleur-e Ami-e d'Emile
- **Aide** : La clé sous la plante du palier

Défi : La Serre du Crime

Tout porte à croire que le dernier lieu fréquenté par Maurice est sa serre, qu'il bichonne chaque jour. Elle est extradée de son appartement à travers des ruelles sombres, loin des regards. La porte n'est pas fermée à clé... Des plantes semblent être à l'abandon, tandis que d'autres sont en pleine forme... Tous les oiseaux ont disparu de leurs cages. Et une étrange odeur de parfum flotte dans l'air.

- **Atout utile** : Gamin-e des Rues, Aventurier-ère des Indes
- **Aide** : Les outils à tailler les plantes et mauvaises herbes d'Emile

La Révélation

Emile Levert n’a jamais quitté sa serre. Il a été avalé par sa plus belle plante carnivore géante : une Sarracenia Psittacina. Cette plante carnivore a tant grandis qu’elle est devenue capable d’attirer les humanoïdes et les animaux avec ses effluves, qui drogués, se laissent avaler tout rond par la fleur… La serre a commencé d'ailleurs à se reproduire avec d'autres plantes environnantes, dévorant les oiseaux des cages comme carburant. Et elle a grande faim maintenant qu'elle a parfaitement digéré Emile.

Dernière Symphonie

Triggers Féminicide, Possible Racisme, Thématiques du Monde du Spectacle

Le Cadre

Ambiance Monde du Spectacle

Inspirations *Magnifica – Gobelins, Louise - Gobelins*

Contexte Conservatoire Royal de Bruxelles, Belgique. 1907, jour de la grande première. Les femmes, notamment les femmes racisé-es, commencent à être accepté-es dans les conservatoires à d'autres styles que le romantisme. Les épreuves à l'entrée du Conservatoire Royal sont difficiles, et tous les Avatars les ont réussi avec brio. D'excellents artistes dignes de représenter leurs domaines au sein de l'Orchestre Royal.

Règles d'univers Fausse Note : en sacrifiant deux cartes, l'Avatar peut jouer deux fois de suite. Les mêmes règles du jeu s'appliquent pour sa deuxième carte.

Les Atouts Grande Gueule Trompettiste, Discrète Flûte-à-bec, Préféré Violoniste, Troisième Harpiste

Le Script

Les Couleurs préconisées Coeur, Trèfle, Pique

La Situation initiale Tous-toutes, vous avez fait le même rêve. Si pur, si réel, de La Magnifica tuée d'une balle en pleine tête par son fiancé Edouard Mailly. Le concerto, 1er récital de votre spectacle que vous travaillez depuis votre dernière année d'études, se déroulera ce soir au Théâtre du Conservatoire Royal de Bruxelles. Vous voilà dans les coulisses quelques dizaines de minutes avant la représentation du duo d'harpistes de Magnifica et d'Edouard...

L'objectif Sauver Magnifica

Les Adversaires

- Edouard artiste banal, jaloux et riche
- Les Sbires d'Edouard, musiciens et personnes payées pour saboter
- Le Public qui sera seul juge de la représentation

Les Défis-Clés

Défi : Les Coulisses

Les potins vont bon train dans les coulisses, on prépare ses instruments et ses costumes, on se maquille et s'habille, tout doit être parfait pour la représentation! ... Et notamment pour la vedette du conservatoire que tout le monde adore : Magnifica.

- **Atout utile** : Troisième Harpiste, Préféré Violoniste
- **Aide** : L'amie de Magnifica : Andrea, venant elle aussi du Costa Rica

Défi : Duo de crissements

Edouard essaye de saboter la représentation de Magnifica, de lui voler la vedette. Iels tiennent tous deux la même harpe, alors qu'autour flottent les airs purs du son des cordes. Ses sbires dans les coulisses et la salle sont prêts aussi à provoquer des fausses notes chez Magnifica.

Atout utile : Discrète Flûte-à-bec, Troisième Harpiste
Aide : Les cachettes du Conservatoire pour s'échanger des messages

Défi : Quintet Mortel

La fête donnée en l'honneur de Magnifica bat son plein. Elle se rendra un moment dans les jardins, là où attend Edouard. Elle lui annonce qu'ils rompent leurs fiançailles, à cause de la jalousie d'Edouard envers elle. C'est là qu'il sort son pistolet et que la scène du rêve commence à se réaliser.

- **Atout utile** : Grande Gueule Trompettiste, Discrète Flûte-à-Bec
- **Aide** : L'attitude d'Edouard, nerveux

La Révélation

Que l'on croit oui ou non aux rêves prémonitoires, cet événement historique s'est bien passé. En septembre 1907, Magnifica fut tuée par son fiancé Edouard Mailly. Il ne fut jamais inquiété pour son crime. Un féminicide, que les Avatars peuvent tenter d'interrompre. Stopper la boucle du temps pour que Magnifica reste en vie. Et ainsi, récupérer son âme comme les leurs de la fatalité.

Les Chiennes du Fuel

Triggers Folie, possible alcoolisme et drogues, possibles bagarres et explosions, pénibilité au travail

Le Cadre

Ambiance Plateforme pétrolière

Inspirations *Les Chiens isolés – Gobelins, The North Sea (2022), C'est pas sorcier - Plate-forme pétrolière*

Contexte Plateforme pétrolière en Mer du Nord. Le boulot d'un pétrolier consiste en plusieurs choses : réparer les machines, les surveiller jour et nuit qu'elles forent l'océan et ramènent le fuel. Monter le long des tuyaux et des turbines pour les réparer, s'occuper des moteurs et des cargaisons, bidouiller les ordinateurs et les cuves. Enfin, la vie d'un pétrolier c'est toute une ruche : cantine, dortoirs, salle de pause, personnel de ménage, couloirs abandonnés... Pendant des mois voire même des années, ici, les pétroliers restent et travaillent. Se défoncent les bras et les jambes, la santé. Le retour à la terre ferme signifie plusieurs mois de vacances du fait de la distance, rares sont celleux qui reviennent ensuite. Iels sont séparés de leur famille et leurs amis, et pour les plus chanceux, ramènent quelques apprentis glanés le long des ramassages des cargos venus chercher le pétrole et le gaz. Internet ne passe pas, ici, les seuls moyens de communication sont la radio et la télé. Les gens communiquent comme iels peuvent en anglais, la station pétrolière amenant des bras de tous les pays du monde.

Règles d'univers <u>Appel à un ami :</u> Contre le sacrifice d'une carte, l'Avatar peut faire apparaître son meilleur ami qui viendra l'aider de manière narrative. Cet ami peut être un-e autre Avatar, mais son identité ne peut être choisie qu'une seule fois pour l'entièreté de la partie.

Les Atouts Vieux Loup de Mer, Bricoleur de l'extrême, Foreur des Coeurs, Chef d'Équipe

Le Script

Les Couleurs préconisées Toutes, Pique, Coeur, Carreau, Trèfle

La Situation initiale Les Avatars sont des machinistes d'une plateforme pétrolière perdue au milieu de la Mer du Nord. La vie y est morne, dure, solitaire et répétitive. Le travail consiste à prendre ses quarts, de nuit comme de jour. Surveiller les machines h24, les réparer, les surveiller... encore et encore.

L'objectif Survivre à la plateforme pétrolière

Les Adversaires

- Les vieux démons des Avatars : Solitude, Alcoolisme, Violence, Drogues...
- La plateforme pétrolière vétuste, dont les problèmes s'accumulent
- Les autres machinistes, amis occupés ou travailleurs taciturnes

Les Défis-Clés

Défi : Braises Ardentes

Les amis des Avatars ont toujours autre chose à faire. Le match de foot passe à la télé, toujours les mêmes rengaines. La bouffe, amère. Les conversations, sans queue ni tête. Le ton monte à la cantine, les pétroliers en viennent aux mains. C'est là que les Avatars commencent à voir un chien qui les suit à longueur de temps. Et que seuls eux peuvent voir. La moitié d'un pote, c'est la moitié d'un con.

Atout utile : Chef d'Équipe, Foreur des Coeurs
Aide : Supplément de rab qui détourne l'attention

Défi : Chiens de cauchemars

Les Avatars se réveillent au milieu de la nuit, d'une nuit remplie de cauchemars. Les machines s'emballent comme d'habitude. La solitude comme d'habitude. Et les chiens, les chiens de plus en plus souvent là qui les jugent du regard. L'étau se resserre, au cœur de la nuit leurs pires souvenirs et regrets remontent. La moitié d'un ami c'est la moitié d'un traître.

- **Atout utile** : Foreur des Coeurs, Vieux Loup de Mer
- **Aide** : Les chiens n'ont pas de matière, ce sont des illusions

Défi : Louves en colère

Cette fois ci c'est grave, les machines s'emballent pour de bon, prêtes à exploser. A cause notamment des Avatars pris avec leurs "Chiens" qui les assaillent. Réparer en urgence ou quitter le navire, il faut trouver une solution avant que les cuves explosent.

- **Atout utile** : Vieux Loup de Mer, Bricoleur de l'extrême
- **Aide** : Canaux de sauvetage

La Révélation

La vie sur les pétroliers est difficile, aussi bien psychologiquement que physiquement. Comme bon nombre de pétroliers avant eux, les Avatars perdent la boule. Leur folie est représentée par un chien qui les suit, sans cesse. C'est une somme d'erreurs, de fatigue et de coïncidences de la part des autres pétroliers comme des Avatars, qui provoquera l'embrasement de la station.

HORREURS DIABOLIQUES

Recueil de Scénarios

Ulyssea